

**PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MELALUI METODE *TEAMS GAMES*
*TOURNAMENT***

(PTK Pada Siswa Kelas VIIB SMP N 2 Sawit Tahun Ajaran 2014/2015)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



Oleh :

AGUS DWIYANTO

A 410 100 094

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
JANUARI, 2016**

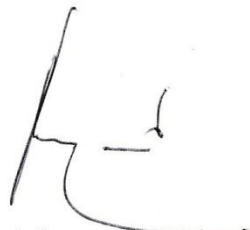
PERSETUJUAN
PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(PTK Pada Siswa Kelas VIIB SMP N 2 Sawit Tahun Ajaran 2014/2015)

Dipersiapkan dan disusun oleh :

AGUS DWIYANTO
A 410 100 094

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan
Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Pembimbing



Drs. Ariyanto, M.Pd

NIP. 195607311984031001

Tanggal: 09 Januari 2016

PENGESAHAN
PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(PTK Pada Siswa Kelas VIIB SMP N 2 Sawit Tahun Ajaran 2014/2015)

Dipersiapkan dan disusun oleh :

AGUS DWIYANTO
A 410 100 094

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 09 Januari 2016

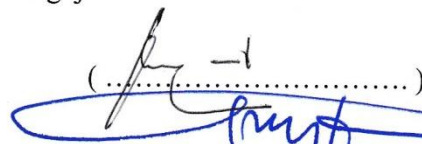
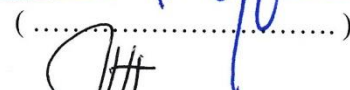
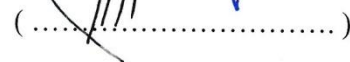
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

1. Drs. Ariyanto, M.Pd

2. Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom

3. Dra. Sri Sutarni, M.Pd

()
()
()


Surakarta, 10 Januari 2016

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan,


Prof. Dr. Harun Joko Prayitno M. Hum

NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 09 Januari 2016



AGUS DWIYANTO
A 410 100 094

MOTTO



Dengan menyebut nama Allah
yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

"Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmu-lah hendaknya kamu berharap"

Terjemahan (Q. S. Insyirah: 6-8)

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."

(Benyamin Franklin)

"Hidup ini pilihan, diam dalam kesia-siaan atau bergerak maju ke sebuah masa depan"

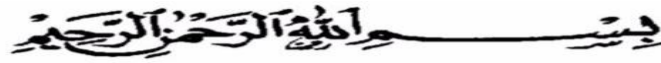
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Seiring dengan do'a, puji syukur alhamdulillah hamba panjatkan atas keagungan Allah SWT akhirnya lembaran demi lembaran karya penulis dapat diselesaikan. Semoga engkau dicintai oleh Allah Ta'ala yang karena-Nya engkau mencintai aku. Dengan rasa syukur penulis mempersembahkan karya ini kepada :

1. Terima kasih kepada Allah SWT .
2. Ayahku Sutarto dan Ibuku Suratmi, betapa kuingin mempersembahkan sesuatu yang mungkin membuat Ayah dan Ibu sedikit merasa bangga atas semua perjuangan dan do'a yang telah kau berikan.
3. Kakakku Rahayu Ningsih yang tidak bosan-bosan memberiku semangat.
4. Temanku yang hebat Budi Susanto, Harliyandri, Latif, Fika, Novita, Meta, Marlinda dan Peni terima kasih buat kalian yang selalu memberi semangat, mendukungku dan terima kasih untuk kebersamaan kita.
5. Teman - teman FKIP Matematika khususnya kelas B dan FKIP Matematika angkatan 2010 pada umumnya. Terima kasih atas kebersamaan kita yang takkan pernah terlupakan. Semoga tali silaturahmi kita tidak akan terputus.
6. Almamaterku

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “peningkatan aktifitas dan hasil belajar matematika melalui metode *teams games tournament* (PTK Pada Siswa Kelas VIIB SMP N 2 Sawit Tahun Ajaran 2014/2015)” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan jurusan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi segian prasyarat memperoleh gelar sarjana S-1 pada program studi pendidikan matematika FKIP UMS. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Untuk kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih :

1. Bapak Drs. Ariyanto, M.Pd, selaku Pembimbing yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan, dan dorongan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Sumardi, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Drs. Slamet HW, M. Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberi banyak masukan dan dukungan positif kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir secara maksimal.
5. Bapak Adi Minar Paladto, S.Pd.,M.Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Sawit yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian.

6. Bapak Susilo Budi Wiyono,A.Md.Pd selaku Guru Matematika SMP Negeri 2 Sawit yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Siswa siswi kelas VIIB SMP Negeri 2 Sawit yang dengan keikhlasan bersedia menjadi subyek penelitian, terima kasih atas kerjasamanya.
8. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada beliau yang tersebut di atas sekali lagi penulis banyak mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas amal dan budi baik bapak dan ibu serta rekan-rekan sekalian. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi pembaca maupun diri saya pribadi dan dapat menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan. Semoga ilmu yang didapat dari skripsi ini bermanfaat dan dapat dikembangkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 09 Januari 2016



AGUS DWIYANTO

A 410 100 094

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Kajian Teori	5
1. Hakikat Aktifitas Belajar Matematika	5
2. Hakikat Hasil Belajar Matematika	6
3. Hakikat <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	7
B. Penelitian Yang Relevan	10
C. Kerangka Berpikir	12
D. Hipotesis Tindakan.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Jenis Penelitian.....	15
B. Setting penelitian.....	15

1. Tempat.....	15
2. Waktu Penelitian	15
C. Subjek Penelitian.....	16
D. Prosedur Penelitian.....	16
E. Metode Pengumpulan Data	19
1. Observasi	19
2. Catatan Lapangan.....	19
3. Dokumentasi	20
4. Tes	20
F. Instrumen penelitian	20
1. Penyusunan Instrumen	20
2. Validitas Data	20
G. Teknik Analisis Data.....	21
H. Indikator Keberhasilan	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23
A. Profil Sekolah dan Tempat Penelitian	23
B. Deskripsi Data.....	23
1. Kondisi Awal	23
2. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I	24
a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	24
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	25
c. Hasil Tindakan Kelas Siklus I	25
d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I.....	30
e. Evaluasi Tindakan Kelas Siklus I.....	32
3. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II	32
a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II	32
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	32
c. Hasil Tindakan Kelas Siklus II.....	33
d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II.....	37
e. Evaluasi Tindakan Kelas Siklus II.....	37
C. Pembahasan.....	41

BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	45
	A. Kesimpulan	45
	B. Implikasi.....	46
	C. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian yang Relevan.....	11
Tabel 3.1	Rincian Waktu Penelitian.....	16
Tabel 4.1	Data Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa	38
Tabel 4.2	Data Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir Penelitian.....	13
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian	16
Gambar 4.1 Gambar Kegiatan Belajar Siswa siklus1	29
Gambar 4.2 Gambar Kegiatan Belajar Siswa siklus II	36
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa	39
Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara Dialog Awal.....	50
Lampiran 2	Catatan Observasi Pendahuluan.....	52
Lampiran 3	Pedoman Observasi Siklus I.....	54
Lampiran 4	Pedoman Observasi Siklus II.....	57
Lampiran 5	Catatan Lapangan Siklus I.....	60
Lampiran 6	Catatan Lapangan Siklus II.....	63
Lampiran 7	Tanggapan Guru.....	66
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	68
Lampiran 9	Uraian Materi Ajar Siklus I.....	71
Lampiran 10	Lembar Kerja Siswa Kelompok Pertemuan I Siklus I.....	73
Lampiran 11	Kunci Jawaban Lembar Kerja Kelompok Pertemuan I.....	74
Lampiran 12	Soal <i>Teams Games Tournament</i> pertemuan I Siklus I.....	77
Lampiran 13	Kunci Jawaban Soal <i>Teams Games Tournament</i> pertemuan I.....	79
Lampiran 14	Lembar Kerja Siswa Individu Pertemuan I Siklus I.....	83
Lampiran 15	Rubrik Penilaian dan Kunci Jawaban Lembar Kerja Individu I Pertemuan I.....	84
Lampiran 16	Lembar Kerja Siswa Kelompok Pertemuan II Siklus I.....	86
Lampiran 17	Kunci Jawaban Lembar Kerja Kelompok Pertemuan II.....	87
Lampiran 18	Soal <i>Teams Games Tournament</i> Pertemuan II Siklus I.....	89
Lampiran 19	Kunci Jawaban Soal <i>Teams Games Tournament</i> Pertemuan II.....	91
Lampiran 20	Lembar Kerja Individu Pertemuan II Siklus I.....	94
Lampiran 21	Rubrik Penilaian dan Kunci Jawaban Lembar Kerja Individu II Siklus I.....	95
Lampiran 22	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	97
Lampiran 23	Uraian Materi Ajar Siklus II	100
Lampiran 24	Lembar Kerja Siswa Kelompok pertemuan III Siklus II.....	103
Lampiran 25	Kunci Jawaban Lembar Kelompok Pertemuan III.....	104

Lampiran 26	Soal <i>Teams Games Tournament</i> Pertemuan III Siklus II.....	107
Lampiran 27	Kunci Jawaban Soal <i>Teams Games Tournament</i> Pertemuan III.....	109
Lampiran 28	Lembar Kerja Individu Pertemuan III Siklus II.....	113
Lampiran 29	Rubrik Penilaian dan Kunci Jawaban Lembar Kerja Individu III Siklus II.....	114
Lampiran 30	Lembar Kerja Siswa Kelompok pertemuan IV Siklus II.....	116
Lampiran 31	Kunci Jawaban Lembar Kelompok Pertemuan IV.....	117
Lampiran 32	Soal <i>Teams Games Tournament</i> Pertemuan IV Siklus II.....	120
Lampiran 33	Kunci Jawaban Soal <i>Teams Games Tournament</i> Pertemuan IV.....	122
Lampiran 34	Lembar Kerja Individu Pertemuan IV Siklus II.....	126
Lampiran 35	Rubrik Penilaian dan Kunci Jawaban Lembar Kerja Individu IV Siklus II.....	127
Lampiran 36	Daftar Nama Siswa.....	129
Lampiran 37	Daftar Siswa Yang Mengajukan Pertanyaaan Saat Pelajaran Berlangsung.....	131
Lampiran 38	Daftar Siswa Yang Mampu Mengerjakan Soal-soal Latihan Didepan Kelas.....	133
Lampiran 39	Daftar Siswa Yang Mampu Menjawab Pertanyaan Dari Guru.....	135
Lampiran 40	Daftar Siswa Yang Memenuhi Kriteria KKM.....	137
Lampiran 41	Daftar Nilai Kelompok <i>Teams Games Tournament</i>	139
Lampiran 42	Dokumentasi Penelitian.....	140

PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

(PTK pada Siswa Kelas VII B SMP N 2 Sawit Tahun Ajaran 2014/2015)

Oleh

Agus Dwiyanto¹ dan Drs. Ariyanto, M.Pd²

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UMS

² Dosen FKIP Matematika UMS Surakarta

Email :

ady_razta@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika melalui metode teams games tournament pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Sawit tahun ajaran 2014/2015. Siswa sebagai penerima tindakan berjumlah 30 siswa. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dimana siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan metode alur, yaitu proses analisis data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktifitas dan hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari indikator sebagai berikut : (1) Mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung 21 siswa (70%), (2) Mengerjakan soal-soal didepan kelas sebanyak 22 siswa (73,33%), (3) Menjawab pertanyaan dari guru sebanyak 24 siswa (80%), (4) siswa yang lulus KKM sebanyak 25 siswa (83,33%) Hasil uraian di atas disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Sawit tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci: *Aktifitas, Hasil Belajar, Teams Games Tournament*

**PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

(PTK pada Siswa Kelas VII B SMP N 2 Sawit Tahun Ajaran 2014/2015)

Oleh

Agus Dwiyanto¹ dan Drs. Ariyanto, M.Pd²

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UMS

² Dosen FKIP Matematika UMS Surakarta

Email :

ady_razta@yahoo.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to increase the activity and results of learning mathematics through games method tournament teams at VIIB grade students of SMP Negeri 2 Sawit academic year 2014/2015. Students as recipients numbered 30 Students. The study was conducted using research methods class action consisting of two cycles, with the first cycle and the second cycle, each consisting of two meetings. Data collection methods used in this study include observation, field notes, and documentation. Data analysis techniques performed by the flow method, which is a process of data analysis, data presentation, and data verification. The results showed an increase in activity and mathematics learning outcomes that can be seen from the following indicators: (1) Asking questions when learning takes place 21 students (70%), (2) Working on the questions in front of a class with 22 students (73.33%) , (3) Answering questions from the teacher with 24 students (80%), (4) students who graduated KKM many as 25 students (83.33%) The results of the above description is concluded that the application of learning methods Tournament Teams Games can improve the activity and learning outcomes VIIB math on grade students of SMP Negeri 2 Sawit academic year 2014/2015.

Keywords: Activity, Learning Outcomes, Teams Games Tournament